「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

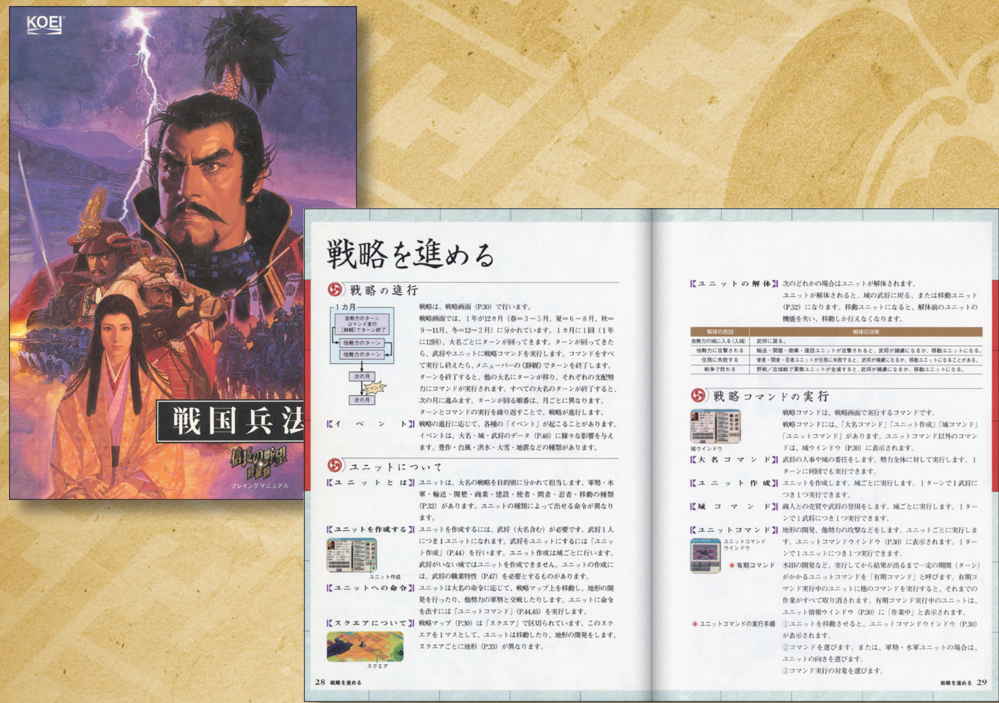
操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・将星録 with パワーアップキット

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・将星録』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・将星録 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・将星録』

1997年に発売されたシリーズ7作目。内政と合戦が同一のメインマップ上で行われ、領国の発展の様子や敵が進軍してくる様子、自軍の対応などが視覚的に表現されるようになりました。約700人の登場武将にはそれぞれに特技が設定され、いっそうの個性化が図られています。



『信長の野望・将星録 パワーアップキット』

追加シナリオ6本や、各種エディタ機能のほか、プレイの軌跡が記される年表作成機能、合戦や名城の説明を見られるデータベースなどを搭載しました。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

ゲームの概要

『信長の野望 将星録』とは

『信長の野望 将星録』の舞台
『信長の野望 将星録』は、戦国時代の日本を舞台とした歴史シミュレーションゲームです。
当時の日本では、将軍・足利家による室町幕府の権力が衰退し、「戦国大名」と呼ばれた群雄が各地に割拠していました。力をつけた戦国大名たちは、他の大名と争って勢力範囲を拡大し、各地で戦乱を巻き起こします。そうした中、熾烈な戦いを勝ち抜いた者のみが、天下統一という栄光を勝ち取ることができたのです。

めざすは天下統一
本ゲームでは、プレイヤーであるあなたが戦国大名の一人として天下統一をめざします。大名になったプレイヤーは、1つの勢力を支配し、戦争に勝つことによって領土を拡大していきます。
天下統一を果たすまでにはさまざまな困難が待ち受けています。他の大名に攻められて滅亡の危機に瀕することもあるかもしれません。天下統一を着実に果たすには、内政・外交・戦争などの命令をうまく繰り返し、優秀な人材を配下に揃えて能力を発揮させることが重要になります。

ゲームの勝敗

天下統一
天下統一を果たすと、プレイヤーの勝利となります。天下統一を果たすためには、次のどちらかの条件を満たします。

- **武力統一** 全国の64城をすべて自勢力の支配下にします。
- **同盟統一** 「征夷大将軍」となり、他勢力すべてと同盟を結びます。全国の城のうち32城を自勢力の支配下にし、大名が二条城にいると、特殊なイベントで大名が征夷大将軍に就任することがあります。

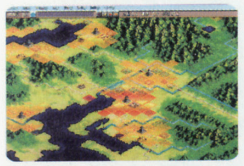
プレイヤーの敗北
次のどちらかにあたる場合は、プレイヤーの敗北となり、ゲームオーバーになります。

- **城をすべて失う** 支配する城をすべて失った場合です。
- **後継者がいない** 配下の武将数が0のときに大名が死亡した場合です。配下の武将が残っていれば、後継者を配下の武将から選んでゲームを続行できます。

プレイヤーの行うこと

大名とは
「大名」は、1つの「勢力」を支配します。勢力ごとにいくつかの「城」を支配し、城にはそれぞれ「武将」が配置されます。プレイヤーはこの大名になって、勢力を支配し、武将に命令を出します。

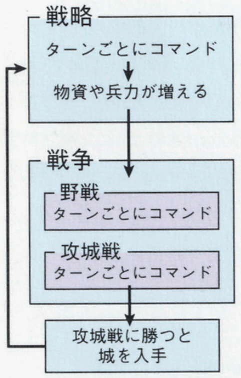
戦略と戦争



戦略画面

ゲームがスタートすると、「戦略画面」(P.30) が表示されます。戦略画面には、日本地図が「戦略マップ」として表示されます。この戦略マップで地形を開発して収入を増やしたり、他勢力へ使者を送るなど、様々な命令を出すことを「戦略」(P.28) と呼びます。
他勢力の城や軍勢を攻撃したり、攻撃されたりすると「戦争」(P.36) になります。戦争には「野戦」と「攻城戦」があります。戦争では、敵を攻撃するなど、自勢力の部隊に命令を出します。戦争で敵勢力を倒し、支配する城を増やして勢力を拡大させます。
このように、戦略と戦争を繰り返しながら天下統一をめざします。

ゲームの進行



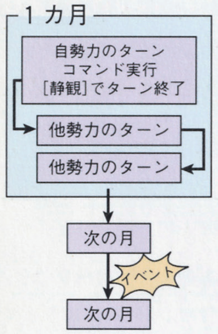
戦略画面が表示されたら、まず戦略を進めます。戦略画面では、それぞれ大名ごとに命令を出す機会（ターン）が回ってきます。ターンが回ってきたら自勢力に命令を出します。戦略を進めると、金や兵糧などの物資や兵力が蓄えられます。
他勢力の軍勢・城を攻める、または攻められると、戦争になります。戦争には「野戦」と「攻城戦」があります。野戦では「野戦画面」(P.38)、攻城戦では「攻城戦画面」(P.40) に画面が切り替わります。野戦・攻城戦では、それぞれ大名ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、自勢力の部隊に命令を出します。攻城戦で勝利すると、城が手に入ります。戦争が終了すると、戦略画面に戻ります。
新たな城を手に入れたら、再び戦略で物資や兵力を蓄えます。支配する城の数が増えると、さらに多くの物資や兵力を蓄えられます。

命令を出すには

大名が命令を出すには「コマンド」(P.44) を実行します。
戦略では「戦略コマンド」、戦争では「戦争コマンド」を実行して命令を出します。また、戦略・戦争に共通して実行できる「メニューバーのコマンド」もあります。

戦略を進める

戦略の進行



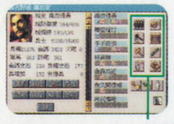
戦略は、戦略画面（P.30）で行います。
戦略画面では、1年が12カ月（春＝3～5月、夏＝6～8月、秋＝9～11月、冬＝12～2月）に分かれています。1カ月に1回（1年に12回）、大名ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、武将やユニットに戦略コマンドを実行します。コマンドをすべて実行し終えたら、メニューバーの《静観》でターンを終了します。
ターンを終了すると、他の大名にターンが移り、それぞれの支配勢力にコマンドが実行されます。すべての大名のターンが終了すると、次の月に進みます。ターンが回る順番は、月ごとに異なります。
ターンとコマンドの実行を繰り返すことで、戦略が進行します。

【イベント】 戦略の進行に応じて、各種の「イベント」が起こることがあります。イベントは、大名・城・武将のデータ（P.46）に様々な影響を与えます。豊作・台風・洪水・大雪・地震などの種類があります。

ユニットについて

【ユニットとは】 ユニットは、大名の戦略を目的別に分かれて担当します。軍勢・水軍・輸送・開墾・商業・建設・使者・間者・忍者・移動の種類（P.32）があります。ユニットの種類によって出せる命令が異なります。

【ユニットを作成する】 ユニットを作成するには、武将（大名含む）が必要です。武将1人につき1ユニットになれます。武将をユニットにするには「ユニット作成」（P.44）を行います。ユニット作成は城ごとに行います。武将がいない城ではユニットを作成できません。ユニットの作成には、武将の職業特性（P.47）を必要とするものがあります。


ユニット作成

【ユニットへの命令】 ユニットは大名の命令に応じて、戦略マップ上を移動し、地形の開発を行ったり、他勢力の軍勢と交戦したりします。ユニットに命令を出すには「ユニットコマンド」（P.44,45）を実行します。

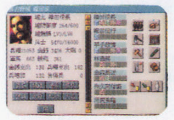
【スクエアについて】 戦略マップ（P.30）は「スクエア」で区切られています。このスクエアを1マスとして、ユニットは移動したり、地形の開発をします。スクエアごとに地形（P.33）が異なります。


スクエア

【ユニットの解体】 次のどれかの場合はユニットが解体されます。
ユニットが解体されると、城の武将に戻る、または移動ユニット（P.32）になります。移動ユニットになると、解体前のユニットの機能を失い、移動しか行えなくなります。

解体の原因	解体の効果
自勢力の城に入る（入城）	武将に戻る。
他勢力に攻撃される	輸送・開墾・商業・建設ユニットが攻撃されると、武将が捕虜になるか、移動ユニットになる。
任務に失敗する	使者・間者・忍者ユニットが任務に失敗すると、武将が捕虜になるか、移動ユニットになることがある。
戦争で敗れる	野戦／攻城戦で軍勢ユニットが全滅すると、武将が捕虜になるか、移動ユニットになる。

戦略コマンドの実行


城ウインドウ

戦略コマンドは、戦略画面で実行するコマンドです。
戦略コマンドには、「大名コマンド」「ユニット作成」「城コマンド」「ユニットコマンド」があります。ユニットコマンド以外のコマンドは、城ウインドウ（P.30）に表示されます。

【大名コマンド】 武将の人事や城の委任をします。勢力全体に対して実行します。1ターンに何回でも実行できます。

【ユニット作成】 ユニットを作成します。城ごとに実行します。1ターンで1武将につき1つ実行できます。

【城コマンド】 商人との売買や武将の登用をします。城ごとに実行します。1ターンで1武将につき1つ実行できます。

【ユニットコマンド】 地形の開発、他勢力の攻撃などをします。ユニットごとに実行します。ユニットコマンドウインドウ（P.30）に表示されます。1ターンで1ユニットにつき1つ実行できます。


ユニットコマンドウインドウ

● 有期コマンド　水田の開発など、実行してから結果が出るまで一定の期間（ターン）がかかるユニットコマンドを「有期コマンド」と呼びます。有期コマンド実行中のユニットに他のコマンドを実行すると、それまでの作業がすべて取り消されます。有期コマンド実行中のユニットは、ユニット情報ウインドウ（P.30）に「作業中」と表示されます。

● ユニットコマンドの実行手順
①ユニットを移動させると、ユニットコマンドウインドウ（P.30）が表示されます。
②コマンドを選びます。または、軍勢・水軍ユニットの場合は、ユニットの向きを選びます。
③コマンド実行の対象を選びます。

戦略画面



メニューバー

スクエア情報

ユニット情報ウインドウ

城ウインドウ
城をクリックすると表示。

戦略マップ
端にカーソルを合わせてクリックすると、その方向にスクロールする。スクエアにカーソルを合わせると、スクエア情報に地形名を表示。ユニットにカーソルを合わせると、ユニット情報ウインドウにユニットの情報を表示。

相場
兵糧・軍馬・鉄砲の購入相場。商人との売買に影響。売却する場合は、半分の値になる。ターンごとに変動。

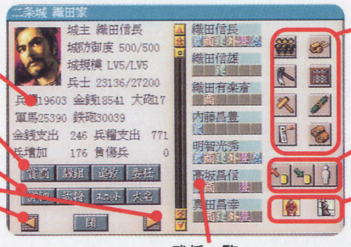
各種の機能ボタン
ユニットウインドウの表示／非表示を切替。
小地図の表示／非表示を切替。
自勢力の城の収入範囲の表示／非表示を切替。
他勢力の城の収入範囲の表示／非表示を切替。

城
城に隣接する４つのスクエアに軍勢を移動させると、「兵糧攻め」または「水攻め」が実行できる。

城の収入範囲

ユニット
コマンド実行済みのユニットには、「E」が表示される。

【城ウインドウ】
城をクリックすると、城ウインドウが表示されます。



城データ

大名コマンド
自勢力にのみ表示。

各種情報のボタン

切替ボタン
クリックすると自勢力の他の城に切替。

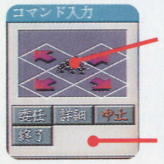
ユニット作成
カーソルを合わせると、作成するユニット名を表示。クリックすると、ユニットを作成。

城コマンド
自勢力にのみ表示。

商人／浪人マーカー
城に商人／浪人がいるときに表示。

武将一覧
その城にいる武将を一覧表示。武将名の下には、武将の適性や職業特性（P.47）を表示。クリックすると、武将情報を表示。

【ユニットコマンドウインドウ】
ユニットの移動（P.31）が終了すると、ユニットコマンドウインドウが表示されます。



４つの矢印
コマンド実行の対象、またはユニットの向き（軍勢・水軍のみ）を選ぶ。

ユニットコマンド
実行したいコマンドを選ぶ。

【外交画面】
他勢力や朝廷と外交を行うときは、外交画面が表示されます。



対応
他勢力から使者が来たときは対応（承諾／拒否）を選ぶ。

ユニットの移動

戦略マップでは、スクエアを１マスとしてユニットを移動します。

【移動の方法】



①ユニットを１回クリックすると、移動できる範囲が○印で表示されます（赤○＝自勢力の収入範囲内／白◎＝収入範囲外）。

②移動したいスクエアの○印を選びます。移動しない場合は、ユニットをもう１度クリックします。

③移動が終了し、ユニットコマンドウインドウが表示されます。

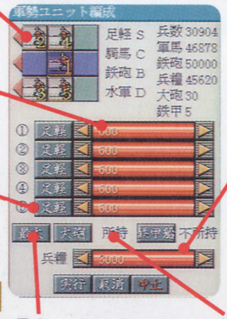
【移動力】
ユニットにはそれぞれ「移動力」（P.32）があります。ユニットは、１スクエア移動するたびに移動力を消費します。１ターンでは移動力の範囲内で移動します。移動力はユニットの種類によって異なります。また、地形ごとに、必要となる移動力の大きさが異なります。大雪になると、必要となる移動力が増えます。

【他勢力の城・軍勢・水軍】
使者・間者・忍者・移動以外のユニットが、同盟を結んでいない他勢力の城・軍勢・水軍ユニットと接するスクエアに移動したときは、移動力が残っていても、そのターンでの移動は終了します。

【スクエアでの重なり】
使者・間者・忍者・移動以外のユニットは、１スクエアに同時に複数移動できません。ただし、自勢力、または自勢力と同盟を結んでいる勢力であれば、そのユニットがいるスクエアを通過して移動することはできます。

ユニット作成の手順

軍勢ユニットを例に説明します。



陣形ボックス
部隊番号をドラッグして陣形（P.37）を決める。▲マークが「前」。

兵士数
第１～５部隊の兵士数を入力。兵士数の最大値は武将の身分による。

部隊の種類
足軽・騎馬・鉄砲から選ぶ。「騎鉄」の特技を持つ武将のみ騎鉄も選べる。クリックするたびに切替。

部隊	必要なもの
騎馬	兵士と同数の騎馬
鉄砲	兵士と同数の鉄砲
騎鉄	兵士と同数の騎馬と鉄砲

最大
兵士数と兵糧に最大値を入力する。

大砲／鉄甲船
大砲／鉄甲船を配備する。クリックするたびに切替。

兵糧
持参する兵糧の量を入力。戦略マップを移動中に兵糧が不足すると、兵士数が減る。

①ユニット作成（P.30）から「軍勢ユニット」を選ぶ（城ウインドウの武将一覧から武将を選んで「軍勢ユニット」にドラッグ＆ドロップすると、②の手順が省ける）。

②武将を一覧表示。ユニットにする武将を一覧から選ぶ。

③軍勢ユニット編成ウインドウを表示。

④［実行］をクリックすると、軍勢ユニットの作成を終了する。

⑤戦略マップに軍勢ユニットを配置する。配置できるスクエアを城の周囲に○印で表示。配置したいスクエアを選ぶ。

ユニットの種類

軍勢・水軍以外のユニットは、港から湖・海に出ると、マーカーが水上のものに変化します。他勢力の使者・間者・忍者・移動ユニットは、戦略マップに表示されません。

軍勢　（混乱）　**移動力12**　敵ユニット・城を攻撃します。勢力ごとに旗の色が異なります。独立勢力は旗が白色になります。戦争や調略で混乱すると、ユニットコマンドを実行できなくなります。

水軍　**移動力12**　軍勢ユニットが港から湖・海に出ると、水軍ユニットになります。城では作成できません。勢力ごとに帆の色が異なります。

輸送　（水上）　**移動力12**　城やユニットに兵士・金・兵糧・軍馬・鉄砲・大砲を輸送します。

開墾　（水上）　**移動力12**　水田・畑などを造り、治水を行います。

商業　（水上）　**移動力12**　町や関所などを造ります。

建設　（水上）　**移動力12**　城の改修や支城の築城、村落や港の建設、地形の廃止を行います。

使者　（水上）　**移動力30**　他勢力や朝廷と外交します。

間者　（水上）　**移動力20**　他勢力のユニット、城、武将などに調略をしかけます。

忍者　（水上）　**移動力30**　他勢力のユニット、城、武将などに調略をしかけます。「忍者」の職業特性（P.47）を持った武将で間者ユニットを作成すると、忍者ユニットになります。

移動　（水上）　**移動力40**　移動のみ実行できます。移動ユニット以外のユニットが解体されると、移動ユニットになります。

地形の種類

地形によって、得られる収入や野戦での地形効果（P.38）が異なります。LV（レベル）のある地形は、LVが高いほど収入が増えます。

水田LV1　水田LV2　水田LV3
兵糧の収入。「河川（浅瀬）・湖に隣接する平地（街道）」「3スクエア以内に治水済み河川（浅瀬）・橋のある平地（街道）」「湿地」で開発できる。
LV1をさらに《開墾》すると、LV3まで開発できる。

町LV1　町LV2　町LV3
金の収入。平地（街道）で開発できる。
LV1をさらに《町造》すると、LV3まで開発できる。

鍛冶村
城の鉄砲数を増やす。鉄砲鍛冶訪問のイベントが起こると、平地（街道）で開発できる。

畑
兵糧の収入。兵糧の収穫量は、水田LV1より多く、LV2より少ない。「水田が開発できない平地（街道）」「丘陵」で開発できる。

治水済み河川
水田を開発できる範囲が広くなる。洪水の発生を防ぐ。河川で開発できる。

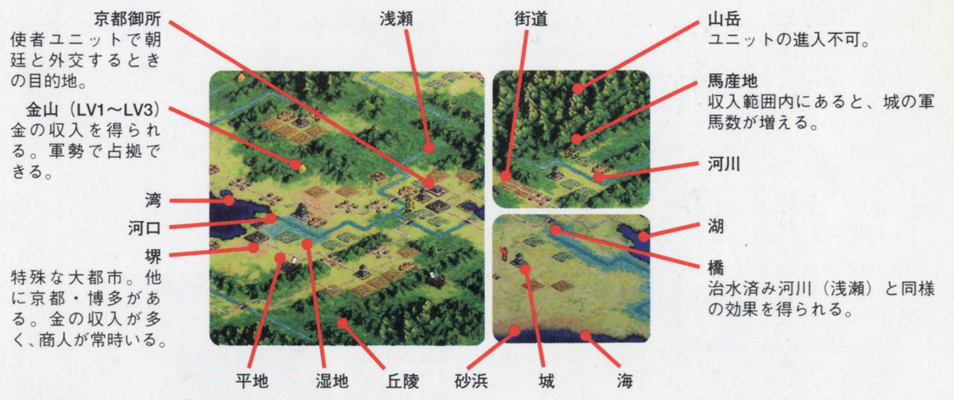
支城
収入範囲内の支城に軍勢がいると、兵糧の消費が城の兵糧でまかなわれる。平地または丘陵で開発できる。野戦での地形効果が高い。

治水済み浅瀬
水田を開発できる範囲が広くなる。洪水の発生を防ぐ。浅瀬で開発できる。

村落
城の兵士を増やす。平地（街道）で開発できる。

港
金の収入。湾で開発できる。軍勢で占拠できる。

関所
金の収入。街道で開発できる。他勢力の使者・間者を捕らえることがある。



城LV1～3　城LV4～6　城LV7～8
《改修》すると、城防御度に応じて城規模（LV1～LV8）が大きくなる。

戦争を進める

戦争の発生

次のどれかの場合は、戦争になります。
戦争には、「野戦」と「攻城戦」があります。

	発生条件	戦争の種類
A	他勢力の軍勢を攻撃する（または攻撃される）。	野戦
B	他勢力の城を攻撃する（または攻撃される）。	攻城戦
C	他勢力同士の攻城戦に、援軍（P.42）として参加する。	攻城戦

野戦と攻城戦

【野戦】 軍勢同士の戦争です。野戦画面（P.38）で行います。


野戦画面

軍勢ユニットで《攻撃》を実行した側が「攻撃側」、攻撃された側が「守備側」になります。野戦では、攻守双方の軍勢が最大5部隊に分かれて野戦マップに配置されます。大名は部隊ごとに命令を出します。
敵部隊を攻撃すると、敵部隊の兵士数や士気が下がります。各部隊の兵士数が0になると、部隊が消滅します。敵軍勢を全滅させると、武将を捕虜にできることがあります。

【攻城戦】 軍勢で城を攻める戦争です。攻城戦画面（P.40）で行います。


攻城戦画面

軍勢ユニットで《攻撃》を実行した側が「攻撃側」、城を守る側が「守備側」になります。攻撃側は城に隣接する味方の軍勢（最大4軍勢）を同時に攻城戦に参加させられます。守備側は、櫓（やぐら）や曲輪（くるわ）に部隊を出陣させて城を守ります。攻撃側は、軍勢の部隊を配置ポイントに配置し、城の「曲輪」を1つずつ攻め落として「本丸」をめざします。大名は部隊ごとに命令を出します。
曲輪の門や本丸には防御度（P.46）があります。門や本丸を攻撃すると、防御度が下がります。本丸の防御度が0になると、本丸が落とされます。攻撃側が本丸を落とすと、城が攻撃側のものになります。攻城戦に勝利すると、武将を捕虜にできることがあります。

軍勢と戦争

戦略画面での軍勢ユニット1つが、1つの「軍勢」となります。

【軍勢と本陣】 1つの軍勢は、1人の武将によって統率されます。軍勢ごとに最大5つの部隊があり、第1～5部隊に分かれます。第1部隊は、軍勢全体を率いる武将の部隊として「本陣」となります。野戦／攻城戦で本陣の兵士数が0になると、軍勢が全滅します。部隊の種類（P.38,41）は、軍勢ユニット作成時に選びます。

【軍勢の陣形】 軍勢にはそれぞれ「陣形」があります。陣形は、軍勢ユニット作成時や、輸送ユニットによる《補給》、軍勢詳細情報などで、陣形ボックスを使って決めます。


陣型ボックス

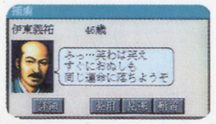

野戦画面での配置

陣形には前後左右の「向き」があります。戦略マップを移動中の軍勢は、進行方向が「前」になります。野戦では、この陣形に応じて部隊が野戦マップに配置されます。敵軍勢に攻撃されると、攻撃された方向によって部隊の配置位置が変化します。後方または左右から敵に攻撃されると「不意打ち」になります。不意打ちされると、野戦での部隊の配置位置が変化し、はじめの1ターンの間、部隊に命令できなくなります。

戦争コマンド

野戦または攻城戦画面では、戦争コマンド（P.45）を実行します。
戦争コマンドには「野戦コマンド」と「攻城戦コマンド」があります。

捕虜の処遇


捕虜の処遇

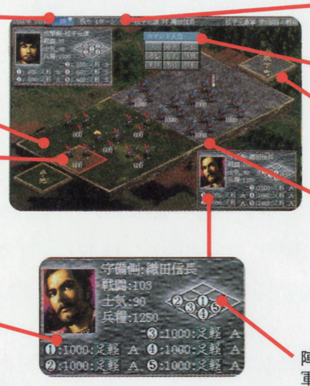
野戦・攻城戦で敵武将を捕虜にした場合は、戦争の終了後、捕虜の処遇を選びます。戦略中に他勢力の武将を捕らえた場合も、同様に捕虜の処遇を選べます。武将が捕虜になると、軍勢に配備されていた大砲・鉄甲船は消滅します。

【登用】 捕虜を登用し、配下武将にします。登用を断られることもあります。野戦など、城外で捕虜にした武将を登用すると、武将はその場で自勢力の移動ユニット（P.32）になります。大名を捕虜にした場合は、その大名の支配する城数が0になったときのみ選べます。

【見逃】 捕虜を逃がします。敵の大名のもとに戻るか、浪人になります。

【斬首】 捕虜の首を斬ります。

野戦画面




武将によって異なる

【野戦の部隊】 野戦の部隊には次の種類があります。
部隊の種類によって、選べる攻撃方法が異なります。


足軽隊

攻撃方法	
通常	弓
一斉	大砲


騎馬隊

攻撃方法	
通常	一斉
突撃	


鉄砲隊

攻撃方法	
通常	一斉
鉄砲	大砲


騎馬鉄砲隊

攻撃方法	
通常	一斉
突撃	鉄砲


水軍

攻撃方法	
通常	弓


鉄甲船

攻撃方法	
通常	鉄砲
大砲	弓


攻撃側


守備側


混乱部隊

防御力が下がる。混乱が収まるまでコマンドを実行できない。他の自部隊に混乱が波及することがある。


泥酔部隊

防御力が大きく下がる。正常に戻るまでコマンドを実行できない。


挑発部隊

挑発した部隊に向かって勝手に移動・攻撃する。正常に戻るまでコマンドを実行できない。


火のついた部隊

放火・弓で火がつくことがある。コマンドを実行できない。

【野戦の地形効果】 地形にはそれぞれ「地形効果」があります。野戦では地形効果が高いほど、攻撃・防御力が大きくなります。地形によって地形効果は異なり、支城・関所・町・丘陵では高く、海・湖・河口・河川（浅瀬）・湿地では低くなります。

野戦の進行


ターンが回ってくる


コマンドを実行

野戦は、野戦画面で行います。
野戦画面では、攻撃側・守備側とも最大5つの部隊が野戦マップに配置されます。各部隊ごとにコマンドを実行する順番（ターン）が回ってきます。ターンが回る順番は、軍勢を率いる武将の武力や士気によります。武力や士気が高いほど、部隊にターンが早く回ってきます。自部隊にターンが回ってきたら、野戦コマンドを実行します。コマンドを実行する、または《待機》を選ぶと、その部隊のターンが終了します。ターンが終了すると、他の部隊にターンが移ります。敵部隊にターンが回ると、敵大名によってコマンドが実行されます。敵を含むすべての部隊に3～5回（冬＝3、春・秋＝4、夏＝5回）ずつターンが回ってきます。このように、ターンごとに野戦コマンドを実行し、野戦を進行させます。
野戦の終了条件を満たすと、野戦が終了します。
野戦が終了すると、戦略画面に戻ります。

【野戦の終了条件】 次のどれかの条件を満たすと、野戦が終了します。

	条件	勝敗
A	全部隊の3～5ターンが終了する。	引き分け
B	敵の本陣（P.38）の兵士数を0にする。	0になった側の敗北
C	敵の士気を0にする。	0になった側の敗北
D	《退却》コマンドを実行する。	実行した側の敗北

※B～Dの条件を満たした場合は、敵の軍勢が全滅し、武将を捕虜にできることがあります。

野戦コマンドの実行

野戦画面では、野戦コマンドを実行します。
野戦コマンドは、自部隊にターンが回ってくると表示されます。1ターンでは1部隊につき1つ実行できます。

● 野戦コマンド実行の手順
①野戦コマンドを選びます。
②攻撃できる敵部隊のマスが青色に変わります。マスをクリックして攻撃する敵部隊を選びます。《挑発》《酒盛》など、敵軍勢全体に実行できるコマンドでは、マスの色は変化しません。

攻城戦画面

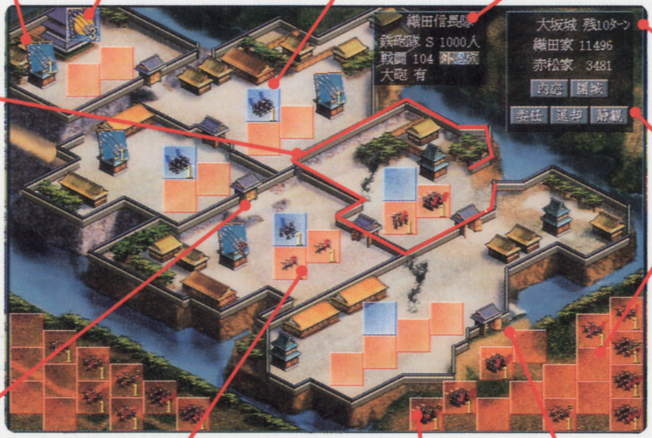
櫓（やぐら）
守備側が部隊を配置。足軽隊は《弓》、鉄砲隊は《鉄砲》でのみ攻撃できる。
櫓にいる守備側部隊が武将に指揮されている場合は、１ターンにコマンドを複数実行できる。

本丸
守備側が部隊を配置。攻撃側は本丸に《通常》《放火》を実行し、防御度を下げる。防御度が０になると、本丸が落ちたことになる。
本丸にいる守備側部隊が武将に指揮されている場合は、１ターンにコマンドを複数実行できる。

防御ポイント
守備側が部隊を配置。防御ポイントにいる守備側部隊を全滅させないと、攻撃側は次の曲輪の門を攻撃できない。ただし、「抜穴」の特技を持つ武将は、防御ポイントの守備側部隊を全滅させなくても次の曲輪の門を攻撃できる。

部隊の情報
部隊にカーソルを合わせると表示。
外《開城》を実行できる。
忍《開門》が成功しやすい。
穴「抜穴」の特技有。防御ポイントの守備側部隊を全滅させなくても次の曲輪の門を攻撃できる。

曲輪（くるわ）



残りのターン数
攻城戦は攻撃側15ターン、守備側14ターン。

全体コマンド

配置ポイント
攻撃側部隊が配置される。

閉じた門
門が開かないと、攻撃側は曲輪内の守備側部隊を攻撃できない。

攻撃ポイント
攻撃側は、閉じた門より外側にある攻撃ポイントの数だけ部隊にコマンドを実行できる。攻撃ポイントの数は、曲輪（城外含む）によって異なる。

攻撃側部隊

開いた門
門が開くと、攻撃側は曲輪内の攻撃ポイントに部隊を移動でき、守備側部隊を攻撃できる。攻撃側は門に《通常》《放火》《開門》を実行して、防御度を下げる。防御度が０になると、門が開く。
本丸・櫓の守備側部隊は、門が開く前でも一定範囲の攻撃側部隊を攻撃できる。

【攻城戦の部隊】 攻城戦の部隊には次の種類があります。



※攻城戦では自動的に、騎馬隊が足軽隊、騎馬鉄砲隊が鉄砲隊になります。

攻城戦の準備

攻城戦を始める前に、攻城戦の準備を行います。

【①参加軍勢の決定】 自勢力の軍勢が同時に複数（最大４軍勢）城に隣接するときは、攻城戦に参加させることができます。そのターンでのユニットコマンド実行が終了している軍勢は参加させられません。《攻撃》を実行して目標の城を選ぶと、同時に隣接する他の軍勢の武将が参加を申し立てます。［出陣します］をクリックして［出陣命令］に切り替えると、その武将の軍勢は攻城戦に参加しません。［実行］を選ぶと、参加軍勢の決定を終了して攻城戦画面（P.40）が表示されます。［中止］を選ぶと《攻撃》の実行を中止して、戦略画面に戻ります。



《攻撃》コマンドを実行した軍勢。

参加させる軍勢を［出陣します］に。

【②守備側の部隊配置】 本丸・櫓・防御ポイントに部隊を配置します。部隊を配置したい地点を選んでクリックし、部隊の兵士数・兵科・指揮武将を決めます。部隊の兵士数のMAXは、本丸・櫓・防御ポイントごとに異なります。武将に部隊を指揮させると、部隊の攻撃・防御力が高くなり、１ターンにコマンドを複数実行できます。［配置終了］を選ぶと、部隊の配置を終了します。



【③攻撃側の部隊配置】 配置ポイントに攻撃側の軍勢の部隊が配置されます。部隊数は参加した軍勢の数によります（最大４軍勢で20部隊）。配置が終わると、攻城戦に移ります。

攻城戦の進行



ターンが回ってくる



コマンドを実行

攻城戦は、攻城戦画面で行います。
攻城戦の準備（P.41）が終了すると、攻撃側→守備側の順でコマンドを実行する機会（ターン）が回ってきます。ターンが回ってきたら、自部隊を選んで攻城戦コマンドを実行します。攻撃側は大砲を持っていれば、ターンのはじめに大砲を撃てます。大砲１つにつき１回（最大４回）撃てます。大砲で撃つポイントを選びます。《砲撃終了》を選ぶと、大砲を撃ちません。
攻城戦コマンドを実行し終えたら、《静観》を選んで、ターンを終了します。
自勢力のターンが終了すると、敵勢力にターンが移ります。敵勢力にターンが回ると、敵大名によってコマンドが実行されます。攻撃側には15回、守備側には14回、交互にターンが回ってきます。
このように、ターンごとに攻城戦コマンドを実行し、攻城戦を進行させます。
攻城戦の終了条件を満たすと、攻城戦が終了します。
攻城戦が終了すると、戦略画面に戻ります。

攻城戦の終了条件　次のどれかを満たすと、攻城戦が終了します。

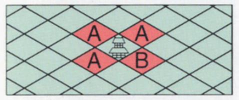
	条件	勝敗		条件	勝敗
A	攻撃・守備側双方の全ターンが終了する。	守備側の勝利	E	攻撃側が《退却》する。	守備側の勝利
B	攻撃側の兵士数が０になる。	守備側の勝利	F	守備側が《降伏》する。	攻撃側の勝利
C	守備側の兵士数が０になる。	攻撃側の勝利	G	守備側が《開城》に応じる。	攻撃側の勝利
D	攻撃側が本丸の防御度を０にする。	攻撃側の勝利	H	本丸の守備側部隊が寝返る。	攻撃側の勝利

※攻撃側が勝利すると、城が攻撃側のものになります。

攻城戦の援軍

攻城戦には、攻撃・守備側以外の軍勢が「援軍」として参加できます。援軍は、攻撃側に味方して攻城戦に参加します。
援軍の軍勢は、攻撃側と同様に、部隊に分かれて攻城戦画面に表示されます。援軍の部隊には、攻撃側の大名が命令を出します。プレイヤーの軍勢が援軍となった場合は、他国の攻城戦（P.22）と同じ扱いになります。
援軍の部隊が本丸の防御度を０にした場合でも、城は攻撃側のものになります。

一般の援軍



AとBが同盟を結んでいれば Aが城を攻めたときにBの軍勢が援軍として参加できる。

自勢力の軍勢が城を攻撃するとき、同盟を結んだ勢力の軍勢が同時にその城に隣接する場合は、援軍となって攻城戦に参加してくれることがあります。逆に、同盟を結んでいる勢力の軍勢が城を攻撃しようとするとき、自勢力の軍勢が同時に隣接する場合は、自勢力の軍勢は攻城戦に参加するかしないか選べます。参加すると、援軍になります。

外交による援軍



隣接は中地図で確認

外交で「援軍」の約束をした他勢力の軍勢です。城を攻撃する前に、使者ユニットの《援軍》で他勢力と援軍の約束を結ぶ必要があります。外交による援軍は、自動的に攻城戦に参加します。援軍を約束した勢力が、攻撃目標となる城と隣接する城を支配していないと参加できません。

攻城戦コマンドの実行

攻城戦コマンドは、攻城戦画面で実行します。
１ターンでは１部隊につき１つコマンドを実行できます。
ただし、本丸・櫓に配置された守備側部隊が武将に指揮されている場合は、１ターンに複数コマンドを実行できます。実行できるコマンド数は部隊の上に表示されます。
コマンド実行済の部隊には「E」が表示されます。

ドラッグ＆ドロップで実行



攻撃可能マーカー

攻城戦コマンドは、部隊をドラッグ＆ドロップして実行します。
①自部隊を選んでドラッグすると、攻撃可能な敵部隊や門・本丸が攻撃可能マーカーで、移動可能なポイントが○印で表示されます。
②攻撃したいポイントに自部隊をドロップすると、実行できるコマンドが表示されます。実行したいコマンドを選びます。実行できるコマンドが１つのみの場合は自動的に実行します。

攻城戦コマンドの種類　攻城戦コマンドには、「全体コマンド」と「部隊コマンド」があります。

- 全体コマンド　全軍勢に対して出すコマンドです。自部隊のターンであればいつでも実行できます。
- 部隊コマンド　軍勢の部隊ごとに出すコマンドです。部隊を選んで実行します。状況に応じて実行できるものが表示されます。

コマンド・データ一覧

コマンド一覧

メニューバーのコマンド	ゲーム全体を通して実行するコマンドです。
ファイル	ゲームのセーブ・ロード・終了をする。
セーブ／ロード／終了	
情　報	各種の情報を見る。
大名一覧／城一覧／武将一覧／ユニット一覧／家宝一覧／官位一覧／役職一覧	
中地図	中地図を表示する。城を選ぶとジャンプする。
城	自勢力の城を一覧表示する。城を選ぶとジャンプする。
家　臣	自勢力の武将またはユニットを一覧表示する。武将／ユニットを選ぶとジャンプする。
武将／ユニット	
環　境	ゲームをプレイする環境を設定する。
自分だけコンピュータに任せる／全員コンピュータに任せる／初期設定に戻る／すべてのウインドウを閉じる／アニメモード／BGM／メインテーマ／戦闘テーマ／効果音／メッセージスピード／野戦／攻城戦	
静　観	ターンを終了する。
ヘルプ	『信長の野望 将星録』のヘルプを見る。
解説／目次／キーワードで検索／ヘルプの使い方／バージョン情報	
委任解除	部隊の委任を解除する。
ムービー中止	ムービーの表示を中止する。ムービー表示時のみ。



戦略コマンド	戦略画面で実行するコマンドです。		
大名コマンド	城の委任・武将の人事を行う。		
委任	城を委任する。	賞罰	武将に家宝・官位を与えたり、没収したりする。
縁組	武将に姫を嫁がせる。	追放	武将を勢力から追放する。
ユニット作成	コマンドユニットを作成する。		
軍勢ユニット／水軍ユニット／輸送ユニット／開墾ユニット／商業ユニット／建設ユニット／使者ユニット／間者ユニット／忍者ユニット／移動ユニット			
城コマンド	商人との売買・浪人の登用を行う。商人／浪人がいるときのみ可能。		
購入	商人から物資を購入する。	売却	商人に物資を売却する。
登用	浪人を登用する。		

ユニットコマンド	地形の開発・外交・他勢力との交戦などを行う。
軍勢	他勢力の城・ユニットを攻撃する。
	攻撃／占拠／水攻／委任／詳細／中止／終了
水軍	他勢力の城・ユニットを攻撃する。
	攻撃／占拠／委任／詳細／中止／終了
輸送	城・ユニットに兵士や物資を補給する。
	補給／委任／詳細／中止／終了
開墾	水田の開発・河川の治水をする。
	開墾／治水／委任／詳細／中止／終了
商業	町や関所を開発する。
	町造／関所／委任／詳細／中止／終了
建設	支城の築城・城の改修・村落の造成をする。
	築城／廃止／改修／築港／村落／鍛冶／委任／詳細／中止／終了
使者	朝廷や他勢力と外交する。
	取込／同盟／婚姻／手切／脅迫／援軍／貢物／推挙／説得／献上／官位／調停／討伐／朝敵／解除／委任／詳細／中止／終了
間者	他勢力の城・ユニットに計略を仕掛ける。
	撹乱／暗殺／内応／謀叛／流言／工作／誘発／委任／詳細／中止／終了
忍者	他勢力の城・ユニットに計略を仕掛ける。
	撹乱／暗殺／内応／謀叛／流言／工作／誘発／委任／詳細／中止／終了
移動	移動のみを行う。
	委任／詳細／中止／終了

戦争コマンド	野戦画面または攻城戦画面で実行するコマンドです。		
野戦コマンド	野戦で敵部隊を攻撃する。		
通常	通常に攻撃する。	弓	弓で射撃する。
鉄砲	鉄砲で射撃する。	大砲	大砲で砲撃する。
破壊	敵軍勢の大砲を破壊する。	挑発	敵の全部隊を挑発する。
混乱	敵部隊を混乱させる。	酒盛	敵の全部隊を泥酔させる。
放火	敵部隊に放火する。	一喝	混乱・挑発・泥酔部隊を回復する。
一斉	敵部隊を一斉攻撃する。	突撃	敵部隊に突撃する。
移動	部隊を移動する。	待機	ターンを終了する。
退却	軍勢を退却させる。	委任	軍勢を委任する。
攻城戦コマンド	攻城戦で敵部隊や門を攻撃する。		
全体コマンド			
内応	敵武将を寝返らせる。	開城	開城するよう説得する。
委任	全軍勢を委任する。	退却	全軍勢を退却させる。
静観	ターンを終了する。		
部隊コマンド			
通常	通常に攻撃する。	放火	城・敵部隊に放火する。
開門	門を内側から開ける。	混乱	敵部隊を混乱させる。
中止	コマンドの実行を中止する。		

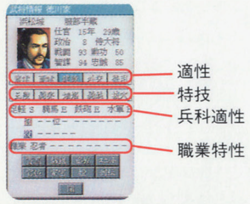
データ一覧


大名情報

大名データ	内　容	最小～最大
居　城	大名のいる城。	—
官　位	大名の官位。	—
城　数	支配する城の数。	—
武　将	配下の武将数。	—
兵　士	全兵士数。	—
鉄甲船	所有している鉄甲船の数。軍勢ユニットに配備すると、水軍ユニットになったときに野戦で《大砲》が実行できる。	0～7
友　好	自勢力の大名との友好度。高いと攻められにくい。	0～100
同　盟	自勢力の大名との同盟の残り期間。	—
婚　姻	自勢力の大名との婚姻関係の有無。	○×
朝　廷	朝廷との友好度。高いと官位が得やすい。	0～200
役　職	幕府での役職。イベントで得られる。	—


城ウインドウ

城データ	内　容	最小～最大
城　主	城主の名前。	—
城防御度（現在／MAX）	城の防御度。攻城戦で門や本丸の防御度（P.40）に影響する。城防御度が大きいほど城規模が高くなる。	—
城規模（現在／MAX）	城規模。城規模が大きいほど、収入範囲が広くなる。	1～8
兵士（現在／MAX）	城にいる兵士数。	0～城規模による
兵　糧	城に備蓄されている兵糧の量。	0～50000
金　銭	城に備蓄されている金銭の量。	0～50000
大　砲	城に備蓄されている大砲の数。大砲は軍勢に配備可能。	0～31
軍　馬	城に備蓄されている軍馬の数。騎馬隊の編成に必要。	0～50000
鉄　砲	城に備蓄されている鉄砲の数。鉄砲隊の編成に必要。	0～50000
金銭支出	1カ月の金銭の支出。	—
兵糧支出	1カ月の兵糧支出。	—
兵増加	1カ月の兵増加数。	—
負傷兵	負傷している兵士数。ターンごとに少しずつ回復する。	—



武将情報

武将データ	内　容	最小～最大
城　名	武将が所属する城。	—
武将名	武将の名前。	—
仕　官	武将が大名に仕えている年数。	—
政　治	地形の開発や外交などに影響。	1～110
戦　闘	戦争での攻撃力などに影響。	1～110
智　謀	外交や謀略などに影響。	1～110
身　分	勢力内での身分。大名・宿老・家老・部将・侍大将・足軽頭の種類がある。勲功に応じて自動的に昇進。身分が高いほど軍勢ユニットの各部隊に配備できる兵士数のMAXが多くなる。	—
勲　功	手柄。コマンドを実行させると上がる。	0～500
忠　誠	大名に対する忠誠心。褒美を与えると上がる。	0～100

武将の適性	ユニットコマンドの効果などが高くなります。
農　業	開墾ユニットで開墾・治水にかかる期間が短くなる。
商　業	商業ユニットで町造成・関所にかかる時間が短くなる。
建　設	建設ユニットで築城・村造成・港建設にかかる時間が短くなり、改修の効果が高くなる。
外　交	使者ユニットでコマンド実行の成功率が高くなる。
登　用	城コマンドの《登用》が成功しやすくなる。

武将の特技	野戦・攻城戦コマンドの効果などが高くなります。
三　段	《鉄砲》で複数回射撃し、攻撃力が上がる。
騎　突	《突撃》で攻撃力が上がる。
焙　烙	《弓》で火矢を射ち、攻撃力が上がる。
騎　鉄	軍勢ユニットに騎馬鉄砲隊を編成できる。
抜　穴	攻城戦で防御ポイントに守備側部隊が残っていても次の曲輪の門を攻撃できる。

その他の武将データ	内　容	最小～最大
兵科適性	足軽・騎馬・鉄砲・水軍の兵科適性。E→Aの順に高くなり、Sが最高。部隊の攻撃力などに影響。修行イベントで上がることがある。	E～A、S
職業特性	職業的な特性。忍者・剣豪・茶人・僧侶・切支丹の種類がある。コマンド実行の効果やユニット作成などに影響。修行イベントで修得することがある。	—

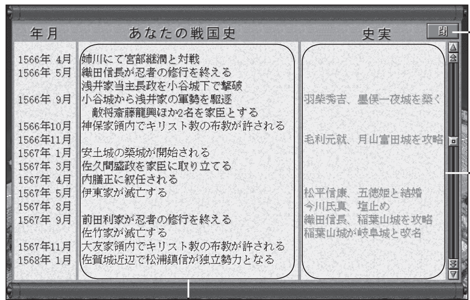
年表作成

プレイ内容に合わせた年表を作成できます。

オリジナル年表

プレイの内容に沿った年表を作成します。年表には、史実での出来事が併記されます。史実と見比べながら、オリジナルの戦国史を作成できます。

【年表を見る】
メニューバーの［年表］を選ぶと、年表が表示されます。



［閉］
年表の表示を終了する。

史実での出来事

年表の記録

年表の記録

年表は、プレイヤーのゲーム進行に応じて自動的に作成され、累積記録されます。同じシナリオと大名でプレイしても、ゲームの進行によっては、記録が異なることがあります。
年表の記録は、プレイ中のデータをセーブ（→P.8）するときに同時にセーブされます。
年表に記録される項目には、次の種類があります。

項目	内容
災害	地震・洪水の発生記録。
歴史イベント	歴史イベント（→P.23）の発生記録。
人事	大名の誕生・死亡、浪人の登用、武将の出奔、大名家の滅亡の記録。
戦争	自勢力の参加する野戦・攻城戦の記録。ただし、野戦は、大名が参加するときのみ記録される。武将を捕虜にした場合は、その処遇も記録される。
外交	他勢力との同盟・婚姻、独立勢力の取込の記録。
朝廷	官位の叙任の記録。

シナリオの追加

『信長の野望 将星録』本体でのシナリオの他に、次の６つのシナリオが追加されています。



シナリオ５
1582 年６月　天下の継承者

京の本能寺で織田信長が横死。天下への野望は断たれた。旧織田家臣の羽柴秀吉・明智光秀・柴田勝家らが信長の遺領を巡って争う。



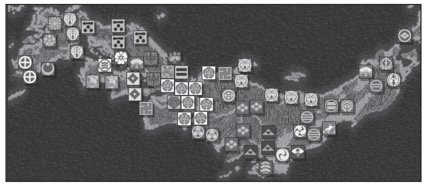
シナリオ６
1555 年４月　清洲入城

織田信長が尾張国内の統一に着手、清洲城への入城を果たした。駿河・遠江・三河を支配する今川義元が、内乱続きの尾張を狙っていた。



シナリオ７
1562 年２月　清洲同盟

今川義元が桶狭間合戦で織田信長軍の急襲を受けて敗死。徳川家康が三河国の岡崎城で独立した。織田家と徳川家の間に、強固な同盟が結ばれる。



シナリオ８
1575 年５月　新時代の到来

武田勝頼が徳川家康の所領に侵入。長篠城を包囲し、織田・徳川連合軍との決戦に臨む。武田家は壊滅的打撃を被り、衰亡の一途をたどる。



シナリオ９
1584 年３月　小牧長久手

羽柴秀吉が織田信長の遺領を掌握、総力を挙げて天下統一をめざす。織田信雄と結んだ徳川家康が東海で兵を挙げ、秀吉の前に立ちはだかる。



シナリオ 10
1589 年 11 月　天下統一前夜

豊臣秀吉の遠征軍が大挙して関東を攻略。孤立無援の北条家は強固で名高い小田原城に籠もった。天下統一への総仕上げとなる合戦が始まる。

武将エディタの搭載

武将データ（→プレイング P.47）を編集（変更）できます。

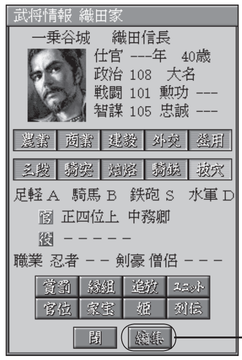
武将エディタを使う

武将エディタを表示するには、次の２通りの方法があります。

【メニューバーから選ぶ】

①メニューバーの［編集］－［武将エディタ］を選びます。
②武将一覧が表示されます。一覧から武将を選びます。
③武将エディタウインドウが表示されます。

【武将情報から直接選ぶ】

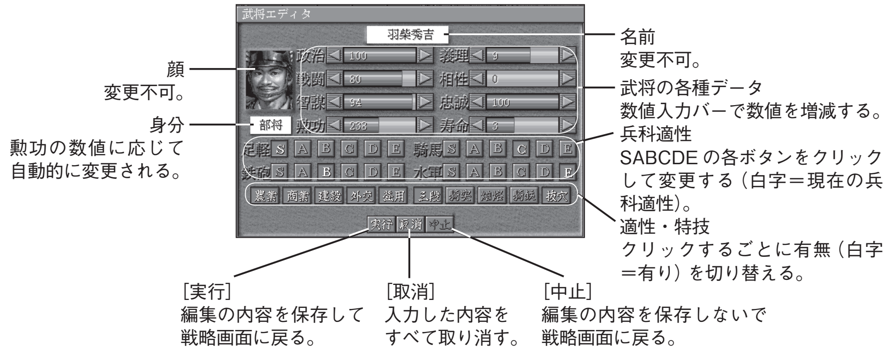


①城ウインドウの武将一覧から武将を選びます。
②武将情報ウインドウが表示されます。［編集］をクリックします。
③武将エディタウインドウが表示されます。

武将エディタウインドウの操作

武将エディタウインドウで武将データを編集します。

◆大名は勲功・忠誠を編集できません。

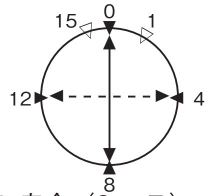


【武将エディタでのみ表示されるデータ】

次のデータは武将エディタでのみ表示されます。

◉ 義理（0～15）
武将の義理堅さです。数値が大きいほど義理堅くなります。義理堅いほど、謀叛や出奔をしにくくなります。

◉ 相性（0～15）
武将の性格です。0～15 は環状に連なり、15 の次は 0 になります。数値が近いほど武将同士の仲がよくなります。忠誠の上がりやすさや、出奔しやすさに関係します。



例）相性が 0 の武将は、同じ 0 の武将と最も仲がよく、1 または 15 の武将と次に仲がよい。8 の武将とは最も仲が悪くなる。

◉ 寿命（0～7）
武将の寿命です。数値が大きいほど寿命が長くなります。寿命が長いほど、長生きしやすくなります。

城エディタの搭載

城データ（→プレイング P.46）を編集（変更）できます。

城エディタを使う

城エディタを表示するには、次の２通りの方法があります。

【メニューバーから選ぶ】

①メニューバーの［編集］－［城エディタ］を選びます。
②城一覧／地図が表示されます。城一覧／地図から城を選びます。
③城エディタウインドウが表示されます。

【城ウインドウから直接選ぶ】

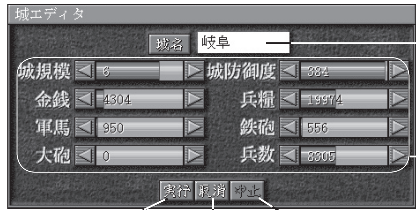
①戦略マップの城をクリックします。
②城ウインドウが表示されます。［編集］をクリックします。
③城エディタウインドウが表示されます。



編集

城エディタウインドウの操作

城エディタウインドウで城データを編集します。



城名
［城名］をクリックして城名を入力する。城名の入力はキーボードで行う。

城の各種データ
数値入力バーで数値を増減する。

［実行］
編集の内容を保存して戦略画面に戻る。

［取消］
入力した内容をすべて取り消す。

［中止］
編集の内容を保存しないで戦略画面に戻る。

城規模について

城規模と城防御度◆城エディタで編集する「城規模」は、「最大城規模」です。

LV4 ／ LV6
↓ 現在の城規模　↓ 最大城規模

「現在の城規模」は、「城防御度」の数値で決まります。城規模と城防御度を同時に編集しないと、現在の城規模は上がりません。
また、「最大城規模」の数値によって、入力できる城防御度が異なります。

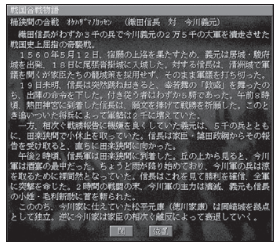
最大城規模	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
城防御度	1〜99	100〜199	200〜299	300〜399	400〜499	500〜599	600〜699	700〜800

兵数と収入範囲◆城の兵数の最大値、および城の収入範囲（→プレイング P.26）は、「現在の城規模」の数値によって決まります。

データベースの追加

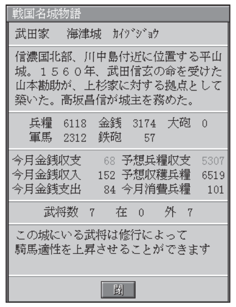
『信長の野望 将星録』本体の「戦国武将列伝」の他に、次の４つのデータベースが追加されています。

戦国合戦物語



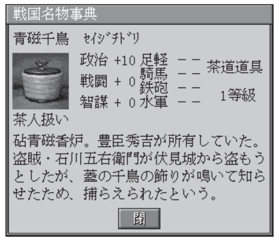
戦国時代の主要な合戦のエピソードを表示します。
①メニューバーの［情報］－［合戦物語］を選びます。
②「戦国合戦物語」が表示されます。
③［位置］を選ぶと、その合戦が実際に起こった場所（位置）が、戦略マップ上で点滅表示されます。
［閉］を選ぶと、「戦国合戦物語」の表示を終了します。

戦国名城物語



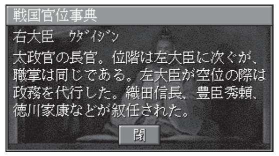
城のエピソード・データを表示します。
①城ウインドウの［詳細］を選びます。
②「戦国名城物語」が表示されます。

戦国名物事典



家宝のエピソード・データを表示します。
①メニューバーの［情報］－［家宝一覧］から家宝を選ぶ、または武将情報ウインドウの［家宝］をクリックして一覧から家宝を選びます。
②「戦国名物事典」が表示されます。

戦国官位事典



官位のエピソードを表示します。
①メニューバーの［情報］－［官位一覧］から官位を選ぶ、または武将情報ウインドウの［官位］をクリックして一覧から官位を選びます。
②「戦国官位事典」が表示されます。

その他のパワーアップ内容

盗賊イベント

盗賊イベントが追加されています。
不定期に、ゲーム中の最強勢力から物資を盗みます。
勢力全体で保有する城数・武将数・兵数・物資の量によって、最強勢力が決まります。最強勢力の城に隣接する他勢力の中から、最弱勢力が選ばれます。
盗む物資は、最強勢力の城の金銭・兵糧・軍馬・鉄砲・大砲の中から自動的に選ばれます。最弱勢力の城に隣接する最強勢力側の城の物資が減り、最弱勢力の城に補充されます。
このとき、最弱勢力をプレイヤーが担当している場合は、盗む／盗まないを選べます。「○○城の物資を奪いますか」と確認されます。［可］を選ぶと、物資を盗みます。［否］を選ぶと、取りやめます。

【設定のしかた】

初期設定（→P.7）の「盗賊」で「有／無」を選びます。
「無」に設定すると、盗賊イベントは起こりません。
ゲーム中、メニューバーの［環境］－［盗賊イベント］で設定を変更できます。

22

歴史イベント

『信長の野望 将星録』本体での歴史イベントの他に、多彩な歴史イベントが追加されています。
歴史イベントは、起きないように設定することもできます。

【設定のしかた】

初期設定（→P.7）の「イベント」で「有／無」を選びます。
「無」に設定すると、歴史イベントは起こりません。
ゲーム中、メニューバーの［環境］－［歴史イベント］で設定を変更できます。

野戦・攻城戦の「全／委／否」

野戦・攻城戦画面の「見る／見ない」の設定が細分化されています。初期設定（→P.7）の「野戦」「攻城戦」で、「全／委／否」を選びます。

野戦・攻城戦の種類	全	委	否
自勢力ユニットの野戦・攻城戦	○	○	○
委任城の自勢力ユニットの野戦・攻城戦	○	○	×
他勢力の野戦・攻城戦	○	×	×

◆ ○＝見る／×＝見ない

ゲーム中、メニューバーの［環境］－［野戦］または［攻城戦］で設定を変更できます。

23

謀叛・出奔の確率アップ

武将の謀叛・出奔の確率が上昇しています。
仕官年数が一定の値に達したにも関わらず、身分が低いままである武将は、不満を募らせて謀叛・出奔しやすくなります。
身分・仕官年数・忠誠・相性・義理が影響します。

期限付きデモプレイ

年月を指定してデモプレイに期限をつけることができます。
①メニューバーの［環境］－［期限付きで全員をコンピュータに任せる］を選びます。
②数値入力バーで年月を入力し、期限を指定します（最大：1650年12月）。
③［実行］をクリックすると、デモプレイになります。
指定した年月になると、デモプレイが中断され、大名一覧が表示されます。一覧から大名を選ぶと、選んだ大名でゲームを続行できます。
◆マウスの左右ボタンを押し続けると、指定した年月が来る前にデモプレイを中断できます。

早刈コマンドの追加

軍勢･輸送ユニットのコマンド（→プレイング P.44）に「早刈」コマンドが追加されています。
実行すると、兵糧を補充できます。実行には、金が必要です。
３～８月で、水田・畑に軍勢／輸送ユニットがいるときのみ実行できます。８月に近いほど、補充される兵糧の量が多くなります。

24